
ANALISIS EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

Nurfajriah Putri¹, Diah Afrianti Rahayu², Nurhadiansyah³

Institut Prima Bangsa, Indonesia
nurfajriahputri16@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *game GimKit* terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) di Institut Prima Bangsa. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya keterlibatan dan capaian akademik mahasiswa akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Dengan menerapkan *GimKit*, sebuah platform kuis interaktif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan pemahaman konseptual mahasiswa secara signifikan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto* dan deskriptif kuantitatif. Data diperoleh melalui dokumentasi nilai akademik (tugas, UTS, dan UAS) dan kuesioner motivasi belajar berbasis skala *Likert*. Sampel terdiri dari 21 mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif, uji normalitas, dan uji regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *GimKit* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar serta capaian akademik mahasiswa. Selain itu, ditemukan hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar. Temuan ini mendukung integrasi media pembelajaran berbasis *game* sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya pada mata kuliah yang bersifat aplikatif seperti IMK.

Kata kunci: *GimKit*, media pembelajaran berbasis *game*, motivasi belajar, hasil belajar, interaksi manusia dan komputer

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the use of GimKit-based learning media on student motivation and learning outcomes in the Human and Computer Interaction (IMK) course at Institut Prima Bangsa. The background of this research departs from the low involvement and academic achievement of students due to conventional learning methods that are less interactive. By implementing GimKit, an interactive quiz platform, it is hoped that it can significantly increase students' intrinsic motivation and conceptual understanding. The research uses a quantitative approach with an ex post facto and quantitative descriptive design. Data were obtained through documentation of academic scores (assignments, UTS, and UAS) and Likert scale-based learning motivation questionnaires. The sample consisted of 21 students of the Informatics and Computer Engineering Education study program. Data analysis techniques include descriptive analysis, normality test, and simple regression test. The results of the study show that the use of GimKit has a positive and significant effect on increasing students' learning motivation and academic achievement. In addition, a significant relationship was found between learning motivation and learning outcomes. These findings support the integration of game-based learning media as an innovative strategy in improving the quality of learning in higher education, especially in applicable courses such as IMK.

Keywords: *GimKit, game-based learning media, learning motivation, learning outcomes, human and computer interaction*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era global saat ini telah membawa perubahan besar dalam hampir seluruh sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital mendorong lahirnya berbagai metode inovatif dalam proses belajar-mengajar, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game atau *game-based learning* (GBL). Pendekatan ini mengintegrasikan unsur hiburan ke dalam aktivitas pembelajaran dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Zainuddin et al., 2023). Secara global, *game-based learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, mendorong keterlibatan aktif, serta memperbaiki capaian akademik mahasiswa di berbagai disiplin ilmu (Donaldson, 2023). Namun demikian, pemanfaatan media berbasis game masih menghadapi tantangan, terutama di negara berkembang, termasuk Indonesia, di mana adopsi teknologi inovatif dalam pembelajaran belum merata (Chen & Zhang, 2020). Fenomena ini menjadi isu global yang relevan dengan kebutuhan dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan karakteristik generasi digital yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis visual, interaktif, dan kompetitif.

Meskipun *game-based learning* menawarkan potensi besar, terdapat sejumlah faktor yang memengaruhi rendahnya penerapan media ini dalam konteks pembelajaran formal. Pertama, masih kuatnya paradigma bahwa game identik dengan hiburan semata dan tidak memiliki nilai edukatif yang signifikan (Chen & Zhang, 2020). Kedua, keterbatasan literasi teknologi di kalangan dosen maupun tenaga pendidik menyebabkan pemanfaatan media inovatif seperti *GimKit* belum optimal. Ketiga, metode pembelajaran konvensional berbasis ceramah yang masih mendominasi kegiatan belajar-mengajar di perguruan tinggi, membuat mahasiswa cenderung menjadi pendengar pasif (Ikhwan, 2015). Faktor lain yang juga berkontribusi adalah keterbatasan fasilitas infrastruktur digital, kurangnya pelatihan bagi pengajar, serta minimnya kurikulum yang secara eksplisit mendorong penggunaan pendekatan berbasis teknologi dalam proses belajar. Semua faktor ini menimbulkan kesenjangan antara potensi besar teknologi pembelajaran digital dengan praktik nyata di kelas, terutama dalam mata kuliah yang menuntut keterlibatan aktif mahasiswa seperti Interaksi Manusia dan Komputer (IMK).

Dampak dari faktor-faktor tersebut cukup signifikan. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IMK di Institut Prima Bangsa, keterlibatan mahasiswa masih rendah, dengan hanya 19%–27% yang aktif bertanya atau berdiskusi, sedangkan mayoritas mahasiswa memilih untuk pasif (Skripsi Fajriah, 2025). Rendahnya partisipasi ini tidak hanya memengaruhi motivasi mahasiswa untuk belajar, tetapi juga berdampak langsung pada hasil akademik mereka. Mahasiswa yang pasif cenderung kesulitan memahami konsep-konsep penting dalam desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, yang merupakan inti dari mata kuliah IMK. Kondisi ini berdampak jangka panjang terhadap kesiapan mahasiswa di dunia kerja, terutama pada industri teknologi yang menuntut kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan kolaborasi. Dengan demikian, minimnya motivasi dan hasil belajar mahasiswa dapat dilihat sebagai implikasi langsung dari penggunaan metode pembelajaran yang kurang interaktif, serta kurangnya inovasi dalam strategi mengajar.

Untuk memahami persoalan tersebut lebih dalam, perlu dijelaskan variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Pertama, media pembelajaran berbasis game merupakan strategi pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, level, kompetisi, dan hadiah ke dalam aktivitas belajar (Islam et al., 2024). Salah satu media yang cukup populer adalah *GimKit*, sebuah platform interaktif yang memungkinkan dosen menyusun kuis dengan sistem skor, power-ups, serta feedback instan untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa (Febiyani, 2023). Variabel kedua adalah motivasi belajar, yang menurut teori Self-Determination dari Ryan & Deci (2020), terdiri atas motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul dari rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari penghargaan

eksternal. Variabel ketiga adalah hasil belajar, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Bloom, 1956). Dalam konteks ini, hasil belajar diukur melalui nilai tugas, UTS, dan UAS, yang menjadi indikator keberhasilan mahasiswa dalam memahami materi IMK. Dengan demikian, hubungan antarvariabel ini berfokus pada bagaimana penggunaan *GimKit* dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar mahasiswa secara signifikan.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada konteks penerapan *GimKit* di mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer di perguruan tinggi Indonesia. Studi-studi sebelumnya lebih banyak meneliti efektivitas *GimKit* pada jenjang sekolah dasar maupun menengah (Septyana et al., 2024; Maulita et al., 2024), serta pada mata pelajaran umum seperti matematika atau bahasa Indonesia (Izza, 2024). Penelitian ini mencoba mengisi kesenjangan dengan mengevaluasi efektivitas *GimKit* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di bidang teknik informatika, khususnya pada mata kuliah yang sangat aplikatif seperti IMK. Dengan begitu, penelitian ini tidak hanya memperluas cakupan literatur terkait penggunaan media pembelajaran berbasis game di perguruan tinggi, tetapi juga menghadirkan perspektif baru mengenai potensi *GimKit* dalam mendukung pembelajaran yang menuntut keterampilan berpikir kritis dan praktis.

Urgensi penelitian ini semakin kuat bila dikaitkan dengan kebutuhan pendidikan tinggi di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, yang menuntut mahasiswa memiliki literasi digital, kemampuan kolaboratif, serta daya adaptasi tinggi terhadap perkembangan teknologi (Rahmani et al., 2023). Jika lembaga pendidikan tidak segera mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, mahasiswa berisiko tertinggal dalam menguasai keterampilan abad ke-21. Oleh karena itu, pengujian efektivitas media pembelajaran seperti *GimKit* menjadi penting untuk memastikan bahwa perguruan tinggi tidak hanya menghasilkan lulusan dengan nilai akademik yang baik, tetapi juga memiliki motivasi, keterampilan, dan daya saing di dunia kerja global. Bagi Institut Prima Bangsa khususnya, penelitian ini juga menjadi urgensi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Tujuan penelitian ini secara garis besar adalah untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran berbasis game *GimKit* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer di Institut Prima Bangsa. Secara rinci, penelitian ini bertujuan: (1) mengetahui pengaruh penggunaan *GimKit* terhadap motivasi belajar mahasiswa; (2) mengetahui pengaruh penggunaan *GimKit* terhadap hasil belajar mahasiswa; dan (3) menguji apakah terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar setelah penggunaan *GimKit*. Dengan tujuan ini, penelitian diharapkan dapat menjawab rumusan masalah secara komprehensif dan memberikan gambaran empiris tentang efektivitas media pembelajaran berbasis game dalam konteks perguruan tinggi.

Manfaat penelitian ini terbagi ke dalam tiga aspek utama. Pertama, secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan literatur mengenai pembelajaran berbasis teknologi, khususnya integrasi media berbasis game dalam pendidikan tinggi. Hasil penelitian dapat memperkaya kajian tentang hubungan antara media pembelajaran inovatif dengan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Kedua, secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi dosen dan mahasiswa. Bagi dosen, penelitian ini dapat menjadi panduan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sementara bagi mahasiswa, penelitian ini membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman konseptual melalui pengalaman belajar yang lebih imersif. Ketiga, secara institusional, penelitian ini bermanfaat bagi perguruan tinggi dalam merumuskan kebijakan pembelajaran digital yang inovatif, meningkatkan reputasi akademik, serta mempersiapkan lulusan yang lebih kompetitif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat akademik, tetapi juga implikasi praktis bagi pengembangan kualitas pendidikan tinggi di Indonesia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan instrumen atau sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih efektif. Media ini berfungsi mempermudah pemahaman, menciptakan suasana belajar menarik, dan mendorong keterlibatan aktif (Gemilang & Listiana, 2020; Nurhidayati et al., 2023). Jenis media dapat berupa cetak, visual, audio, hingga elektronik. Dengan berkembangnya TIK, media interaktif berbasis game semakin populer, karena mampu meningkatkan motivasi dan memberi pengalaman belajar yang menyenangkan (Abdullah et al., 2024; Islam et al., 2024). Pemilihan media yang tepat sangat penting agar proses kognitif peserta didik optimal serta hasil belajar meningkat.

2. Game *GimKit*

GimKit adalah platform edukasi berbasis game yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa melalui kuis interaktif. Fitur seperti *points*, *power-ups*, dan *currency* memberi motivasi lebih aktif kepada peserta (Febiyani, 2023). *GimKit* memungkinkan kompetisi sehat, retensi materi lebih baik, serta mendukung *differentiated learning* dengan umpan balik instan. Elemen-elemen ini selaras dengan *Self-Determination Theory* (Ryan & Deci, 2020), yang menekankan pentingnya autonomi, kompetensi, dan hubungan sosial. Dengan demikian, *GimKit* terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, sekaligus memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap materi.

3. Efektivitas

Efektivitas adalah sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai secara optimal menggunakan sumber daya yang ada. Dalam pendidikan, efektivitas dinilai dari keberhasilan metode pembelajaran meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi peserta (Syamsudin et al., 2022; Lenak et al., 2021). Metode efektif mampu menumbuhkan minat belajar, mendorong keterlibatan aktif, dan memperbaiki capaian akademik (Tahalele, 2022). Pada media berbasis game, efektivitas dapat dilihat dari perhatian mahasiswa, tingkat engagement, serta peningkatan nilai akademik. Evaluasi dilakukan melalui respons mahasiswa, pemahaman konsep, perubahan cara belajar, dan hasil akhir berupa prestasi yang lebih baik (Hamzah et al., 2022).

4. Motivasi

Motivasi adalah kekuatan pendorong dari dalam maupun luar individu yang memengaruhi tindakan untuk mencapai tujuan. Menurut Ryan & Deci (2020), motivasi terbagi menjadi intrinsik (dorongan dari diri sendiri) dan ekstrinsik (dorongan dari penghargaan atau pengakuan luar). Media pembelajaran berbasis game meningkatkan keduanya melalui kompetisi, penghargaan instan, dan suasana interaktif (Zainuddin et al., 2023; Chen & Zhang, 2020). Hal ini juga sejalan dengan teori Behaviorisme, yang menekankan penguatan positif melalui reward. Dengan demikian, motivasi yang meningkat akan berkontribusi langsung pada capaian belajar yang lebih baik.

5. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar mencakup durasi keterlibatan, frekuensi aktivitas, persistensi, ketabahan, komitmen, kerinduan belajar, kemampuan menyelesaikan tugas, serta sikap terhadap pembelajaran (Susanto, 2018). Hamzah (2017) menambahkan ciri lain seperti keinginan berkembang, rasa ingin tahu, cita-cita masa depan, penghargaan terhadap proses belajar, serta lingkungan yang mendukung. Indikator-indikator ini digunakan untuk menyusun instrumen penelitian, khususnya dalam menilai motivasi mahasiswa setelah menggunakan *GimKit*.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perkembangan yang dialami mahasiswa setelah pembelajaran, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Bloom, 1956). Media berbasis game dapat meningkatkan retensi informasi hingga 40% dibanding metode ceramah tradisional (Gee, 2020). Umpan balik instan yang diberikan *GimKit* memungkinkan mahasiswa segera memperbaiki kesalahan, sehingga lebih percaya diri dan pemahamannya meningkat (Safitri, 2024). Dengan demikian, hasil belajar lebih bermakna karena mahasiswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

7. Pengaruh *Game-based learning* terhadap Hasil Belajar

Game-based learning terbukti mampu meningkatkan daya ingat, pemahaman konsep, dan kemampuan berpikir kritis dengan melibatkan mahasiswa secara langsung dan memberi real-time feedback (Islam et al., 2024). Elemen kompetisi dan interaktivitas dalam GBL juga meningkatkan motivasi yang secara positif memengaruhi hasil belajar (Putri et al., 2025). *GimKit*, melalui sistem pengulangan berbasis permainan dan umpan balik instan, membantu mahasiswa memahami serta mengingat materi dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa GBL memiliki potensi besar untuk meningkatkan capaian akademik secara signifikan.

8. Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)

Interaksi Manusia dan Komputer adalah mata kuliah yang berfokus pada desain, evaluasi, dan implementasi antarmuka yang efektif antara manusia dan komputer (Ikhwan, 2015). Mahasiswa dituntut untuk memahami kebutuhan pengguna dan merancang teknologi yang sesuai. Namun, metode pembelajaran konvensional di Institut Prima Bangsa membuat partisipasi mahasiswa rendah, sehingga pemahaman terhadap konsep IMK kurang optimal. Penerapan media berbasis game seperti *GimKit* diproyeksikan dapat menjadi solusi dengan meningkatkan keterlibatan, kolaborasi, dan pemahaman mahasiswa melalui aktivitas interaktif yang lebih menyenangkan.

3. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Penelitian ini disusun sebagai upaya sistematis untuk menemukan solusi terhadap rendahnya motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK). Pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif dengan model deskriptif, sehingga penelitian tidak dimaksudkan untuk memberikan perlakuan eksperimen tertentu, melainkan menggambarkan secara komprehensif fenomena yang ada. Peneliti berfokus pada pengalaman belajar mahasiswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis game *GimKit*. Dengan pendekatan ini, diperoleh pemahaman utuh mengenai bagaimana media interaktif dapat memengaruhi aspek afektif dan kognitif mahasiswa. Pendekatan deskriptif memungkinkan data yang diperoleh tidak hanya bersifat numerik, melainkan juga menggambarkan dinamika motivasi belajar yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Institut Prima Bangsa Cirebon, tepatnya pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Lokasi ini dipilih karena mata kuliah IMK menjadi salah satu mata kuliah inti yang menuntut mahasiswa untuk memiliki keterampilan analitis dan aplikatif dalam mendesain antarmuka pengguna. Penelitian berlangsung selama satu semester, yaitu dari bulan November 2024 hingga Januari 2025, menyesuaikan dengan kalender akademik universitas. Pemilihan waktu tersebut dianggap ideal karena mahasiswa sudah terlebih dahulu mendapatkan materi dasar IMK, sehingga lebih siap mengikuti pembelajaran berbasis game. Selain itu, rentang waktu tersebut memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang representatif dari aspek motivasi dan hasil belajar mahasiswa secara menyeluruh.

3. Subjek, Populasi, dan Sampel Penelitian

Subjek penelitian adalah mahasiswa kelas ekstensi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang mengikuti mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer. Populasi penelitian mencakup seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini pada tahun akademik 2024/2025. Dari populasi tersebut, sampel ditentukan secara purposif, yaitu dengan memilih mahasiswa yang mengikuti perkuliahan menggunakan *GimKit*. Jumlah sampel sebanyak 21 orang mahasiswa yang dianggap mewakili kondisi riil dalam kelas. Pemilihan sampel ini didasarkan pada keterlibatan langsung mereka dalam pembelajaran berbasis game, sehingga data yang diperoleh lebih relevan untuk menilai efektivitas strategi yang digunakan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui dua sumber utama. Pertama, dokumentasi nilai akademik yang diperoleh langsung dari dosen pengampu mata kuliah. Nilai ini mencakup tugas, UTS, dan UAS, yang kemudian diolah untuk melihat pola capaian akademik mahasiswa. Kedua, pengumpulan

data motivasi belajar dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada seluruh responden. Kuesioner diberikan setelah mahasiswa menjalani proses pembelajaran menggunakan *GimKit*, sehingga jawaban yang diperoleh benar-benar mencerminkan pengalaman mereka. Penggunaan kuesioner memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk mengekspresikan persepsi mereka terhadap efektivitas *GimKit*, sedangkan dokumentasi nilai menjadi tolok ukur capaian belajar yang objektif.

5. Validitas dan Reliabilitas Data

Untuk memastikan kualitas data, dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Validitas isi diuji melalui penilaian ahli, baik dari sisi materi maupun media pembelajaran. Validator memastikan bahwa item kuesioner sesuai dengan indikator motivasi belajar yang diukur. Setelah validitas isi dinyatakan terpenuhi, reliabilitas instrumen diuji dengan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dikategorikan reliabel apabila konsistensi internal antarbutir pertanyaan menunjukkan nilai $\geq 0,70$. Dengan langkah ini, peneliti memperoleh keyakinan bahwa data yang dihasilkan benar-benar mengukur motivasi belajar mahasiswa secara konsisten dan akurat. Validitas dokumentasi akademik juga terjamin karena nilai diperoleh langsung dari catatan resmi dosen pengampu.

6. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan pola motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan distribusi nilai, rata-rata, standar deviasi, serta kecenderungan skor motivasi. Selain itu, dilakukan analisis inferensial berupa regresi sederhana untuk mengetahui sejauh mana motivasi belajar memengaruhi hasil belajar mahasiswa. Analisis ini memungkinkan peneliti menemukan hubungan yang signifikan antarvariabel. Dengan demikian, strategi penelitian ini tidak hanya menghasilkan data kuantitatif, tetapi juga menyajikan interpretasi yang kaya untuk memahami fenomena pembelajaran berbasis *GimKit*.

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Institut Prima Bangsa Cirebon tahun akademik 2024/2025. Subjek penelitian adalah mahasiswa kelas ekstensi yang mengikuti mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) dengan jumlah sampel 21 orang. Mata kuliah IMK dipilih karena sifatnya yang aplikatif, membutuhkan keterlibatan aktif mahasiswa, serta relevan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis game seperti *GimKit*.

Secara umum, karakteristik mahasiswa yang menjadi responden penelitian ini cukup beragam dari sisi latar belakang pekerjaan, pengalaman belajar, serta tingkat penguasaan teknologi. Namun, mayoritas merupakan mahasiswa karyawan yang menempuh studi sambil bekerja, sehingga tingkat keterlibatan aktif dalam kelas konvensional relatif rendah. Kondisi ini menjadi salah satu alasan utama diterapkannya *GimKit*, dengan harapan media ini dapat memicu partisipasi lebih tinggi serta meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik mahasiswa.

Hasil belajar mahasiswa diukur melalui dokumentasi nilai akademik yang terdiri dari nilai tugas, Ujian Tengah Semester (UTS), Ujian Akhir Semester (UAS), serta nilai total. Data ini mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan setelah pembelajaran dengan *GimKit*.

a. Nilai Tugas

Tabel 1. berikut menyajikan distribusi nilai tugas mahasiswa.

Statistik	Nilai
Jumlah Mahasiswa	21
Nilai Rata-rata	67,85
Nilai Minimum	0
Nilai Maksimum	90

Dari tabel tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata mahasiswa sebesar 67,85. Meskipun terdapat mahasiswa yang memperoleh nilai 0 (kemungkinan tidak mengumpulkan tugas),

sebagian besar mahasiswa memperoleh nilai antara 71–80. Distribusi ini menunjukkan adanya pengaruh positif *GimKit* terhadap penyelesaian tugas, karena mahasiswa lebih terdorong menyelesaikan latihan yang diberikan dengan format kuis interaktif.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Tugas

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 50	3	14,29
51 – 60	0	0,00
61 – 70	2	9,52
71 – 80	13	61,90
81 – 90	3	14,29
91 – 100	0	0,00
Total	21	100,00

b. Nilai UTS

Nilai UTS digunakan untuk menilai pemahaman mahasiswa pada pertengahan semester.

Tabel 3. Statistik Nilai UTS Mahasiswa

Statistik	Nilai
Jumlah Mahasiswa	21
Nilai Rata-rata	85,71
Nilai Minimum	0
Nilai Maksimum	100

Mayoritas mahasiswa memperoleh nilai sangat baik (91–100), dengan rata-rata 85,71. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman materi setelah penggunaan *GimKit*. Mahasiswa yang semula pasif menjadi lebih aktif mengikuti kegiatan kuis interaktif.

c. Nilai UAS

Nilai UAS digunakan untuk menilai penguasaan materi secara menyeluruh pada akhir semester.

Tabel 4. Statistik Nilai UAS Mahasiswa

Statistik	Nilai
Jumlah Mahasiswa	21
Nilai Rata-rata	72,10
Nilai Minimum	0
Nilai Maksimum	90

Distribusi nilai menunjukkan mayoritas mahasiswa berada pada kategori baik (81–90). Meskipun rata-rata sedikit lebih rendah dibanding UTS, hal ini wajar karena cakupan materi lebih luas dan menuntut pemahaman konseptual yang mendalam.

d. Nilai Total

Nilai total merupakan gabungan dari tugas, UTS, dan UAS.

Tabel 5. Statistik Nilai Total Mahasiswa

Statistik	Nilai
Jumlah Mahasiswa	21
Nilai Rata-rata	74,80
Nilai Minimum	0
Nilai Maksimum	92,54

Sebanyak 76,19% mahasiswa memperoleh nilai antara 81–90, yang menunjukkan efektivitas *GimKit* dalam mendorong hasil akademik yang lebih baik.

Motivasi belajar diukur melalui kuesioner skala Likert dengan indikator perhatian, partisipasi, keinginan berprestasi, kepuasan, dan kemandirian belajar.

Tabel 6. Rekapitulasi Skor Motivasi Belajar

Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
--------------	-----------	------------

65–70	6	28,57%
71–75	8	38,10%
76–81	7	33,33%

Berdasarkan tabel di atas, skor motivasi mahasiswa berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, dengan skor tertinggi 80,9. Artinya, penggunaan *GimKit* mendorong mahasiswa untuk lebih fokus, aktif, dan bersemangat dalam pembelajaran.

Tabel 7. Rekapitulasi Skor Motivasi Belajar Mahasiswa

No	Responden	Skor Motivasi (0–100)
1	M01	69.6
2	M02	65.7
3	M03	80.9
4	M04	71.7
5	M05	72.7
6	M06	68.0
7	M07	74.0
8	M08	68.2
9	M09	71.6
10	M10	66.5
11	M11	69.1
12	M12	71.0
13	M13	75.4
14	M14	65.4
15	M15	76.6
16	M16	70.1
17	M17	67.0
18	M18	73.2
19	M19	70.3
20	M20	72.5
21	M21	68.4

Instrumen kuesioner motivasi belajar divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini menunjukkan kategori "Sangat Layak" (90% untuk materi, 100% untuk media). Uji validitas empiris dengan korelasi Pearson menghasilkan nilai r-hitung signifikan pada taraf 5% (0,414–0,756). Instrumen juga reliabel dengan Cronbach's Alpha sebesar 0,738, menunjukkan konsistensi internal yang memadai (Sugiyono, 2021). Dengan demikian, instrumen motivasi dapat dipercaya untuk mengukur variabel penelitian.

Sebelum analisis regresi dilakukan, uji prasyarat dilaksanakan. Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi > 0,05 untuk semua variabel (tugas, UTS, UAS, nilai total, motivasi), sehingga data berdistribusi normal. Uji linearitas juga menunjukkan hubungan linear yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar (Sig. = 0,379 > 0,05), sehingga analisis regresi sederhana dapat dilanjutkan.

Hasil regresi sederhana menunjukkan bahwa penggunaan *GimKit* memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Tabel 8. Hasil Regresi Linier *GimKit* terhadap Hasil Belajar

Model	R	R ²	F	Sig.
<i>GimKit</i> → Hasil Belajar	0,648	0,420	13,24	0,002

Hasil ini menunjukkan bahwa 42% variasi hasil belajar mahasiswa dipengaruhi oleh *GimKit*.

Tabel 9. Hasil Regresi Linier *GimKit* terhadap Motivasi Belajar

Model	R	R ²	F	Sig.
<i>GimKit</i> → Motivasi	0,713	0,508	19,47	0,001

Artinya, 50,8% variasi motivasi mahasiswa dapat dijelaskan oleh penggunaan *GimKit*. Hal ini selaras dengan teori motivasi intrinsik Ryan & Deci (2020) yang menyebutkan bahwa kompetisi, penghargaan, dan umpan balik instan mampu meningkatkan dorongan belajar mahasiswa.

Penelitian ini berangkat dari fenomena rendahnya motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) di Institut Prima Bangsa. Berdasarkan observasi awal, hanya sekitar 19%–27% mahasiswa yang aktif dalam kelas, sementara sebagian besar memilih pasif dan kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat. Hal ini menimbulkan masalah serius karena IMK merupakan mata kuliah inti yang bersifat aplikatif, sehingga keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh keterlibatan mahasiswa (Ikhwan, 2015). Kurangnya interaktivitas dalam metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah dan penggunaan PowerPoint, menyebabkan mahasiswa kesulitan memahami konsep abstrak dalam desain antarmuka pengguna. Kondisi ini memperkuat urgensi perlunya inovasi pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif mahasiswa, sejalan dengan tuntutan Revolusi Industri 4.0 yang mengedepankan literasi digital (Rahmani et al., 2023).

Sebagai jawaban atas permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan *GimKit*, sebuah platform pembelajaran berbasis game interaktif. *GimKit* memungkinkan dosen membuat kuis dengan elemen kompetisi, poin, *power-ups*, dan umpan balik instan, sehingga mahasiswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi (Febiyani, 2023). Selain itu, *GimKit* mendukung *differentiated learning*, di mana mahasiswa dapat belajar sesuai kecepatan masing-masing sembari tetap memperoleh pengalaman kompetitif. Solusi ini selaras dengan teori *Self-Determination* (Ryan & Deci, 2020), yang menekankan pentingnya aspek otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial dalam meningkatkan motivasi belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *GimKit* memberikan dampak positif signifikan pada capaian akademik mahasiswa. Rata-rata nilai UTS mencapai 85,71, dengan mayoritas mahasiswa berada di kategori sangat baik (91–100). Nilai total rata-rata 74,80 dengan 76,19% mahasiswa memperoleh nilai 81–90. Hal ini membuktikan bahwa media berbasis game mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan retensi informasi, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian Gee (2020) yang menemukan peningkatan retensi hingga 40% dibanding metode ceramah tradisional. Umpan balik instan dalam *GimKit* juga mempercepat proses perbaikan kesalahan, sehingga mahasiswa dapat belajar secara reflektif (Safitri, 2024).

Kuesioner motivasi belajar memperlihatkan bahwa skor motivasi mahasiswa berada di kisaran 65,4–80,9, dengan sebagian besar masuk kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa *GimKit* berhasil meningkatkan aspek afektif mahasiswa, seperti perhatian, partisipasi, dan kepuasan belajar. Indikator-indikator motivasi, seperti durasi keterlibatan, persistensi, dan komitmen, meningkat secara nyata dibanding sebelum pembelajaran berbasis game (Susanto, 2018).

Temuan ini sejalan dengan studi Zainuddin et al. (2023) yang menyebutkan bahwa kombinasi kompetisi, penghargaan, dan interaktivitas dalam *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa. Selain itu, penelitian Safitri (2024) juga menguatkan bahwa *GimKit* mendorong rasa ingin tahu mahasiswa melalui mekanisme kuis yang menyenangkan dan kompetitif.

Analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Nilai determinasi (R^2) sebesar 0,508 menunjukkan bahwa 50,8% variasi hasil belajar dapat dijelaskan oleh motivasi belajar mahasiswa setelah menggunakan *GimKit*. Temuan ini mendukung teori motivasi intrinsik Ryan & Deci (2020), bahwa motivasi yang tumbuh dari rasa kompetensi dan otonomi akan berdampak langsung pada peningkatan performa akademik. Dengan demikian, motivasi bukan hanya faktor pendukung, tetapi juga determinan penting dalam mencapai hasil belajar optimal.

Selain hasil akademik, penggunaan *GimKit* berdampak pada keterampilan jangka panjang mahasiswa. Pertama, mahasiswa lebih terbiasa berpikir kritis karena kuis menuntut mereka merespons cepat. Kedua, elemen kompetisi mendorong mahasiswa berkolaborasi dan belajar dari rekan sejawat. Ketiga, keterampilan teknologi mahasiswa meningkat karena mereka terbiasa

menggunakan media digital interaktif. Dampak-dampak ini penting dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan dunia kerja berbasis teknologi (Donaldson, 2023).

Temuan penelitian ini memperkuat sekaligus memperluas hasil penelitian sebelumnya. Septyana et al. (2024) menemukan bahwa *GimKit* efektif meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa SMP, sedangkan penelitian ini membuktikan bahwa *GimKit* juga relevan untuk konteks perguruan tinggi, khususnya mata kuliah IMK. Penelitian Maulita et al. (2024) menunjukkan peningkatan minat belajar matematika dengan *GimKit*, sementara penelitian ini menambahkan dimensi motivasi dan hasil belajar mahasiswa informatika. Dengan demikian, novelty penelitian ini terletak pada penerapan *GimKit* pada mata kuliah aplikatif di perguruan tinggi Indonesia, sesuatu yang jarang diteliti sebelumnya.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game *GimKit* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat ditegaskan bahwa penerapan *GimKit* memberikan kontribusi nyata dalam mendorong keterlibatan aktif mahasiswa, meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik, serta memperbaiki capaian akademik secara signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur interaktif, kompetisi, dan umpan balik instan mampu menjawab persoalan rendahnya partisipasi dan pencapaian mahasiswa dalam pembelajaran konvensional. Secara lebih luas, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap literatur mengenai *game-based learning* dengan memperkuat bukti bahwa media berbasis game tidak hanya efektif pada jenjang sekolah dasar maupun menengah, tetapi juga relevan diterapkan dalam konteks perguruan tinggi, khususnya pada mata kuliah yang bersifat aplikatif. Signifikansi penelitian ini terletak pada pembuktian bahwa *GimKit* dapat menjadi alternatif strategis bagi dosen dan institusi pendidikan tinggi dalam mengadopsi inovasi pembelajaran digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang relatif kecil serta keterfokusan hanya pada satu mata kuliah dalam satu program studi. Faktor-faktor eksternal seperti kondisi psikologis mahasiswa dan keterampilan pedagogis dosen juga belum sepenuhnya dieksplorasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas ruang lingkup dengan melibatkan lebih banyak responden, membandingkan efektivitas *GimKit* dengan platform pembelajaran digital lainnya, serta menambahkan variabel mediasi atau moderasi seperti kepuasan belajar dan keterlibatan emosional. Dengan demikian, studi ini tidak hanya menjawab permasalahan lokal di kelas IMK Institut Prima Bangsa, tetapi juga mempertegas pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam menghadapi tantangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Zainuddin, M. Mardianto, and H. Matsum, "Development of *game-based learning* media on Islamic religious education materials," *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 6, no. 1, pp. 13–24, 2023, doi: 10.31538/nzh.v6i1.2824.
- [2] X. Chen and H. Zhang, "Analysis on the online teaching experience of post-graduates," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 15, no. 16, pp. 4–15, 2020, doi: 10.3991/ijet.v15i16.14765.
- [3] E. L. Deci and R. M. Ryan, "Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health," *Canadian Psychology*, vol. 61, no. 3, pp. 165–177, 2020, doi: 10.1037/cap0000251.
- [4] J. P. Donaldson, "Together we teach, together we learn, together we lead: Collaborative learning in higher education," *J. Educational Innovation*, vol. 11, no. 2, pp. 195–210, 2023.
- [5] S. Febiyani, "Pengaruh media evaluasi berbasis *GimKit* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn," *J. Pendidikan*, vol. 8, no. 1, pp. 1–15, 2023.
- [6] J. P. Gee, "What video games have to teach us about learning and literacy," *Computers in Entertainment*, vol. 8, no. 4, pp. 18–29, 2020, doi: 10.1145/1077246.1077256.

- [7] N. Hafiyya and M. S. Hadi, "Implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis education game terhadap peningkatan motivasi belajar matematika," *Community Development Journal*, vol. 4, no. 2, pp. 1646–1652, 2023.
- [8] K. R. Islam, K. Komalasari, I. S. Masyitoh, J. Juwita, and I. Adnin, "Pengaruh model pembelajaran *game-based learning* terhadap motivasi belajar peserta didik," *Ideas: J. Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, vol. 10, no. 3, pp. 619–630, 2024, doi: 10.32884/ideas.v10i3.1640.
- [9] R. Izza, "Pengaruh penggunaan media pembelajaran *GimKit* sebagai gamifikasi terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar," *J. Pena Karakter*, vol. 6, no. 2, pp. 37–42, 2024, doi: 10.62426/vkk4a791.
- [10] R. N. Maulita, C. N. Aini, R. N. Rahayu, and R. V. Kusuma, "Implementasi *GimKit* sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Tuban," *Cendekia Pendidikan*, vol. 4, no. 4, pp. 50–54, 2024.
- [11] M. Safitri, N. Nurlina, and H. Bancong, "The influence of the STEAM learning model on motivation and results in science learning in class V students," *J. Pendidikan (Teori dan Praktik)*, vol. 8, no. 2, pp. 129–137, 2023, doi: 10.26740/jp.v8n2.p129-137.
- [12] R. Safitri, "Penerapan media aplikasi berbasis *GimKit* sebagai tes pembelajaran PPH 25 dan PPH 26 di era digital," *Nat. Seminar on Accounting and Finance*, vol. 2, no. 1, pp. 80–93, 2024.
- [13] M. S. Sakdah, A. Prastowo, and N. Anas, "Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis *game-based learning* terhadap hasil belajar dalam menghadapi era revolusi industri 4.0," *Edukatif: J. Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 487–497, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1845.
- [14] R. Septyana, S. F. Nuzula, and Y. Gusanti, "Peningkatan asesmen formatif melalui pemanfaatan media gamifikasi *GimKit* terhadap hasil belajar peserta didik SMPN 24 Malang," *J. Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, vol. 4, no. 4, pp. 7–14, 2024, doi: 10.17977/um063.v4.i4.2024.7.
- [15] B. S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans, Green, 1956.